Com compartim des de l’ESS?

Accés, llicències, col·laboració

Poble Sec, Barcelona. 11 de juliol 2018

Comissió procomuns

El procomú és un model econòmic que posa èmfasi en la **gestió col·lectiva, comunitària i/o cooperativa d'un bé material o immaterial**.
En aquest model, es posa èmfasi en l'**accés a les fonts** i als **recursos**: han de ser **oberts i compartits**, a fi de garantir l'interès general.

OBJECTIUS

Establir criteris i indicadors que ens permetin avaluar l'**implementació de models procomuns en les eines de Balanç social i Pam a pam** (balanç Procomú)

Generar espais formatius: espais d'autoformació per a membres de la comissió, per a les sòcies de la XES i per al públic general

Creació d'un **repositori d'eines de programari i maquinari lliure** que puguin ser d'utilitat a les entitats de la XES

Cartografiat d'iniciatives TIC que treballen per les tecnologies lliures i amb valors de l'economia solidària, amb l'objectiu de visibilitzar aquestes alternatives

Acompanyar en el **procès de comunificació d'eines i projectes** vinculats a les entitats de la XES

Incorporar la **perspectiva de genere i afavorir pràctiques inclusives** en el procomú

Confluències

Economia del **procomú**

Forma tradicional en que una comunitat comparteix un o diversos recursos que produeix, reprodueix, gestiona i utilitza col·lectivament, de manera sostenible.

Cooperativisme **solidari**

És la base de l'associacionisme obrer. Caixes de resistència, autoabastiment alimentari, ajuda mútua, democratització del treball. Resposta a la proletarització.

Cooperativisme **col·lectivista**

Tendència històrica que transcendeix la cooperació entre els associats tendint a ser una forma d'organització social. Fomenta la incidència de la cooperativa en la comunitat.

Procomuns digitals

Producció comunitària entre iguals de recursos oberts que tothom pot re-utilitzar lliurement, aprofitant les possibilitats de connectivitat, col·laboració i replicabilitat que permeten internet i la digitalització.

Cooperativisme **obert**

Cooperativisme orientat a la producció de béns comuns oberts, materials i immaterials, i que incloguin tots els actors implicats en la seva governança.

Cooperativisme de plataforma

La propietat col·lectiva i la governança democràtica de les plataformes digitals col·laboratives com a resposta a l'economia extractivista de plataforma.

Com compartim?

Totes les organitzacions generen continguts, coneixement i recursos però poques han fet reflexió sobre com **compartir-los en obert**.

Quan decidim compartir tenim el repte de que puguin ser realment re-utilitzables i que ajudin a generar un ecosistema de reciprocitats diferides del qual formem part.

Com connectem amb el que els altres comparteixen?

Com facilitem la col·laboració en allò que compartim?

Què podem compartir?

Habilitats:

Metodologies:

Continguts:

Dades:

Programari:

Arxius font

Codi

Disseny

Audiovisual

...

Organització o projecte

Marca:

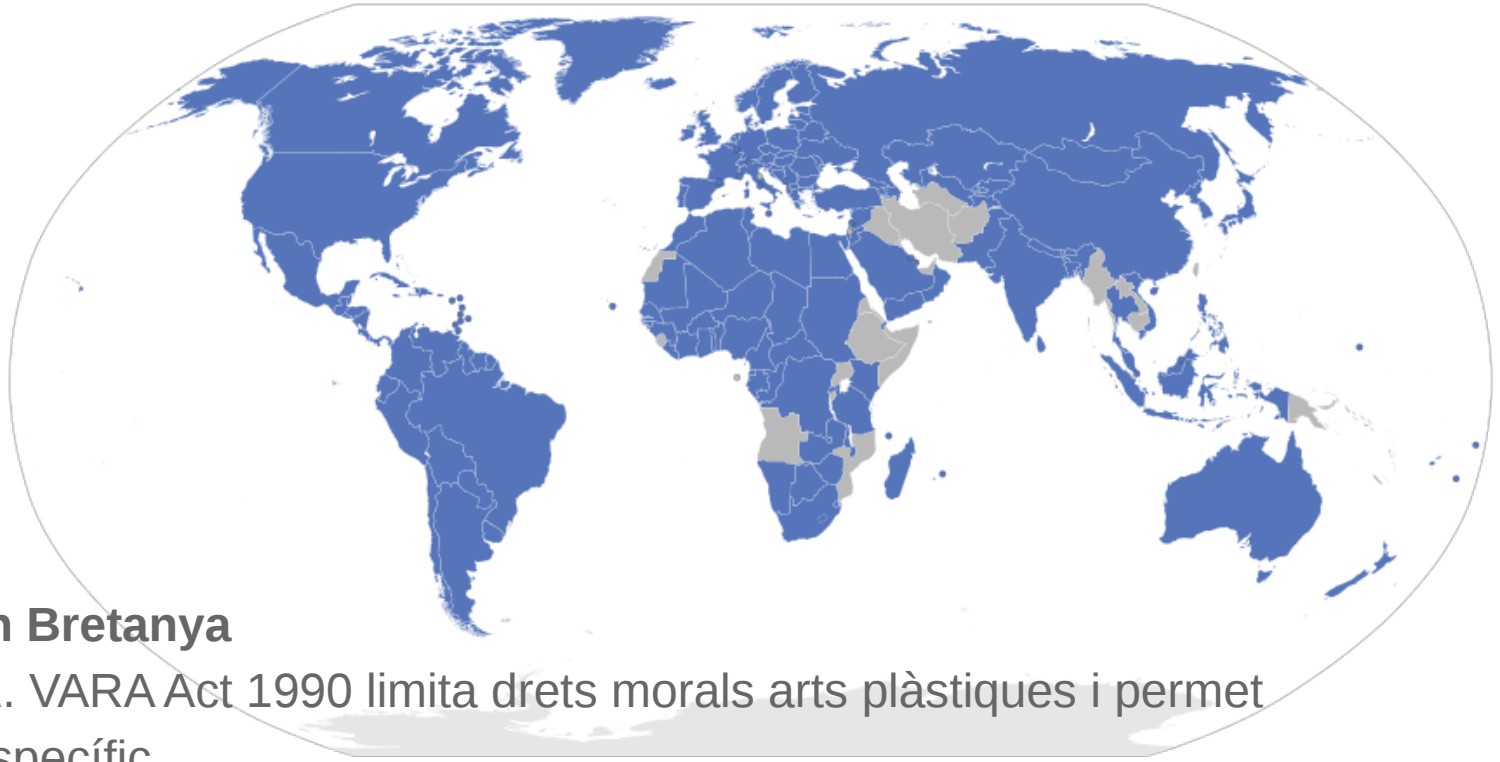
Imatges:Fasdewx - CC BY-SA 3.0 + Imatges The Noun Project CC BY 3.0: Creative Stall, Adrian Park + Rflor

Propietat intel·lectual

Què va passar entre 1988 i 1990?

(confluència de les lleis de propietat intel·lectual)

Signatura conveni de Berna



Confluència

- 1988 el signa **Gran Bretanya**
- 1989 el signa **EUA**. VARA Act 1990 limita drets morals arts plàstiques i permet renunciar per ús específic.
- 90's el signen països **ex-socialistes**

+ més informació

Imatges: Conscious - CC BY-SA 3.0

Propietat intel·lectual

propietat intel·lectual != propietat de les coses

(drets reals)

propietat sobre l’obra creativa
com a producció de la ment humana

propietat sobre l’objecte físic:
la pintura sobre el seu suport

Imatges: Luca Galuzzi CC BY-SA 2.5 + Museu d'Història de Catalunya - Domini públic

Què pot ser objecte de propietat intel·lectual?

Creacions humanes que passen el llindar de l'originalitat.

Innovacions amb una aplicació industrial.

Marques comercials.

Estructura de les bases de dades

Què no?

Creacions no humanes, naturals-accidentals, mecàniques.

Idees que no s'han concretat en una plasmació creativa.

Creacions humanes que no passen el llindar d'originalitat.

Lleis

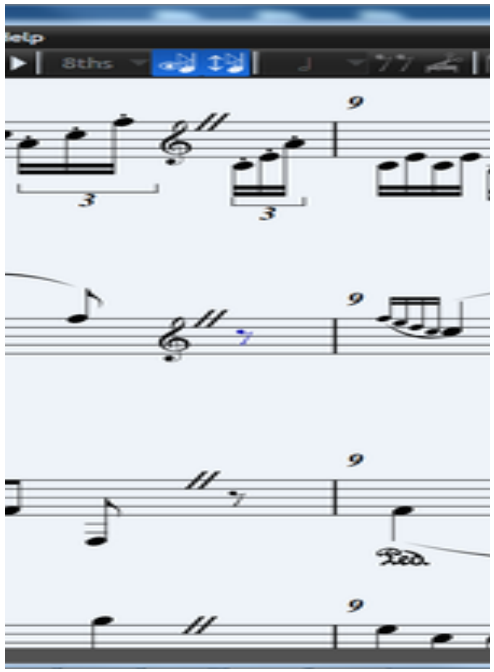
Dades

...

3 tipus de propietat intel·lectual

[1] Propietat industrial: sobre una invenció amb aplicació industrial o marca distintiva

[2] Drets d'autor: sobre la plasmació d'una creació intel·lectual



Els genera la creació (no cal registre)

Són universals

Protegeixen el reconeixement i altres drets morals

Permeten fer ús i cedir els drets d'explotació

S'extingeixen passat un període d'anys (70 anys en la majoria d'estats) després de la mort de l'autor.

+ més informació

[3] Drets connexos: dels intèrprets o executants d'obres amb drets d'autor.

Imatges: Fasdewx - CC BY-SA 3.0 + Imatges The Noun Project CC BY 3.0: Creative Stall, Adrian Park + Imatge Google Apache License 2.0

Com es poden cedir els drets d’autor?

Els drets patrimonials (no els morals) es poden cedir a través d’un contracte o d’una llicència; també es poden cedir a societats de gestió col·lectiva.

Què és una llicència de drets d’autor?

Un **permís** que es dona en adquirir o accedir a l’obra.
Permet al **receptor de la llicència** exercir determinats drets de propietat intel·lectual
Limita al receptor de la llicència alguns drets que no pot exercir.

Què és una llicència pública?

Un **permís públic** que acompanya sempre l’obra.
Permet **a qualsevol**, com a receptor de la llicència, exercir determinats drets de propietat intel·lectual i n’hi limita d’altres que no pot exercir en el marc de la llicència.

Llicències: segons tipus d’obra

- **obres culturals** / drets d'autor
  - obertes i lliures: CC, GFDL, ...

- **software** / drets d'autor / polèmica patents
  - obertes i lliures: GPL, AGPL, LGPL, BSD, MPL, MIT, ...

- **tipografia** / drets d'autor - obra aplicada
  - obertes i lliures: SIL, ...

- **bases de dades** / dades no protegibles - protecció estructura
  - obertes i lliures: CC0, ODC, PDDL, ...

- **dissenys** / protecció plànols, esquemes - drets d'autor / marca registrada / patents
  - obertes i lliures: les de obres culturals, software o hardware

- hardware / protecció plànols, esquemes - drets d'autor / marca registrada / patents
  - obertes i lliures: TAPR OHL, CERN OHL, SHL, ... / certificacions

+ info: [Draft DDIY Dominant legal challanges]

Imatges: Imatges: Fasdewx - CC BY-SA 3.0 +
Imatges The Noun Project CC BY 3.0: Creative Stall,
Adrian Park + Imatge Google Apache License 2.0

Llicències lliures: 4 llibertats

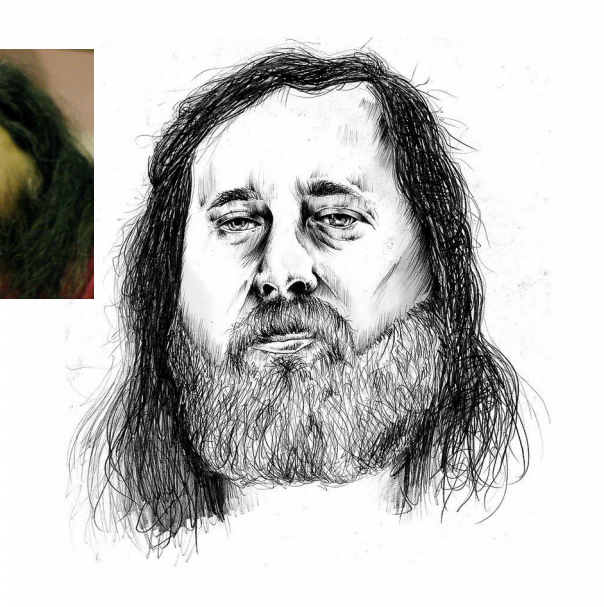
Què es considera "llicència lliure"? El **permís públic** que acompanya una obra i que permet a qualsevol exercir:

la **llibertat 0 d'utilitzar** l'obra i gaudir dels beneficis del seu ús

la **llibertat 1 per estudiar** l'obra i aplicar el coneixement adquirit amb ella

la **llibertat 2 per fer i redistribuir còpies**, totals o parcials, de la informació o expressió

la **llibertat 3 per fer canvis i millores**, i per distribuir les obres derivades



Richard Stallman va iniciar el projecte GNU el 1984, va definir la GPL i va crear la FSF

Vegeu: Freedom defined

Imatges: Creative Commons CC-by | webmink CC-by-sa 2.0| JericoDelayah CC-by-sa

Drets i llibertats

Un dret que no és reserva l'autor
és un dret que s'allibera per als altres

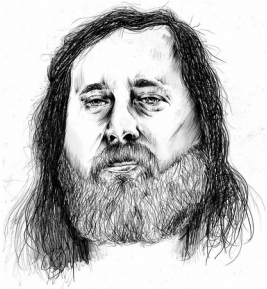
la **llibertat 0 d'utilitzar** l'obra i gaudir dels beneficis del seu ús

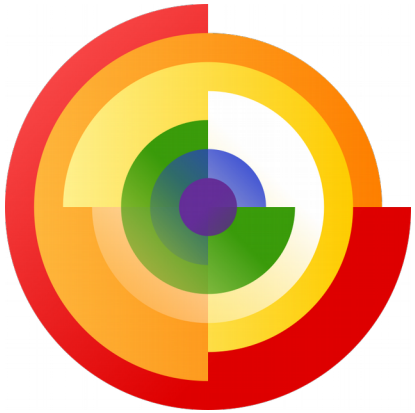
la **llibertat 1 per estudiar** l'obra i aplicar el coneixement adquirit amb ella

la **llibertat 2 per fer i redistribuir còpies**, totals o parcials, de la informació o expressió

la **llibertat 3 per fer canvis i millores**, i per distribuir les obres derivades

Richard Stallman va iniciar el projecte GNU el 1984 i va definir la llicència GPL





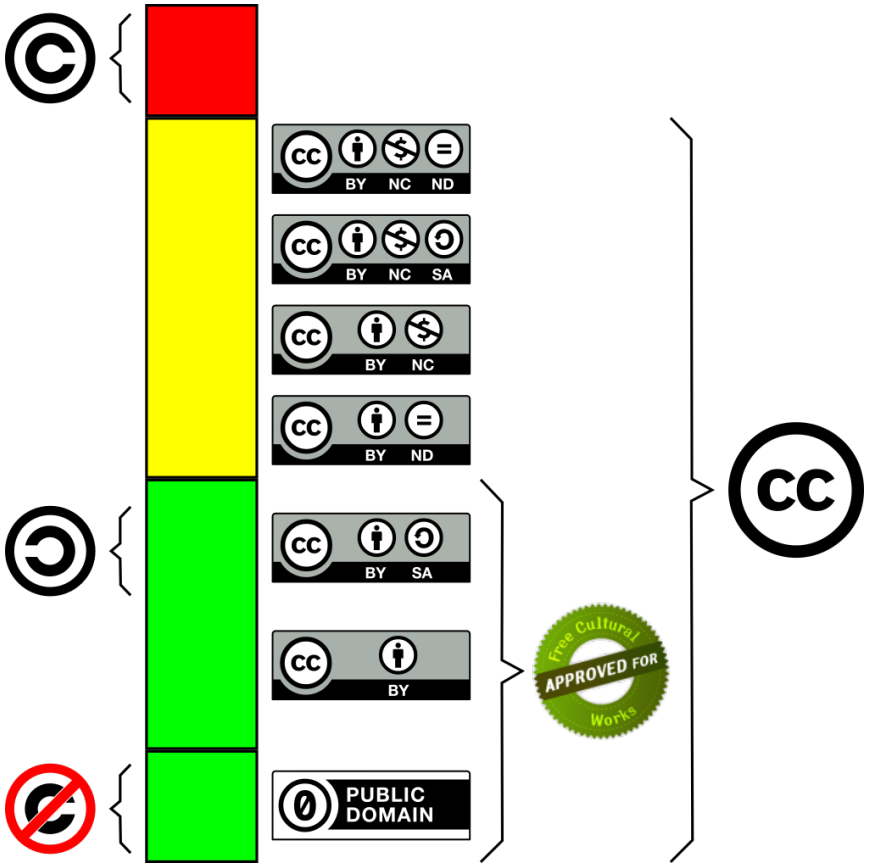
Erik Möller va impulsar el 2006 la definició consensuada "Freedom defined"

Vegeu: Freedom defined

Imatges: Creative Commons CC-by |
JericoDelayah CC-by-sa
Bertram Korves copyrigth free use for any purpose
Freedomdefined CC-by 2.5

Llicències: alguns drets reservats

Creative Commons: 4 reserves de drets, 6 llicències



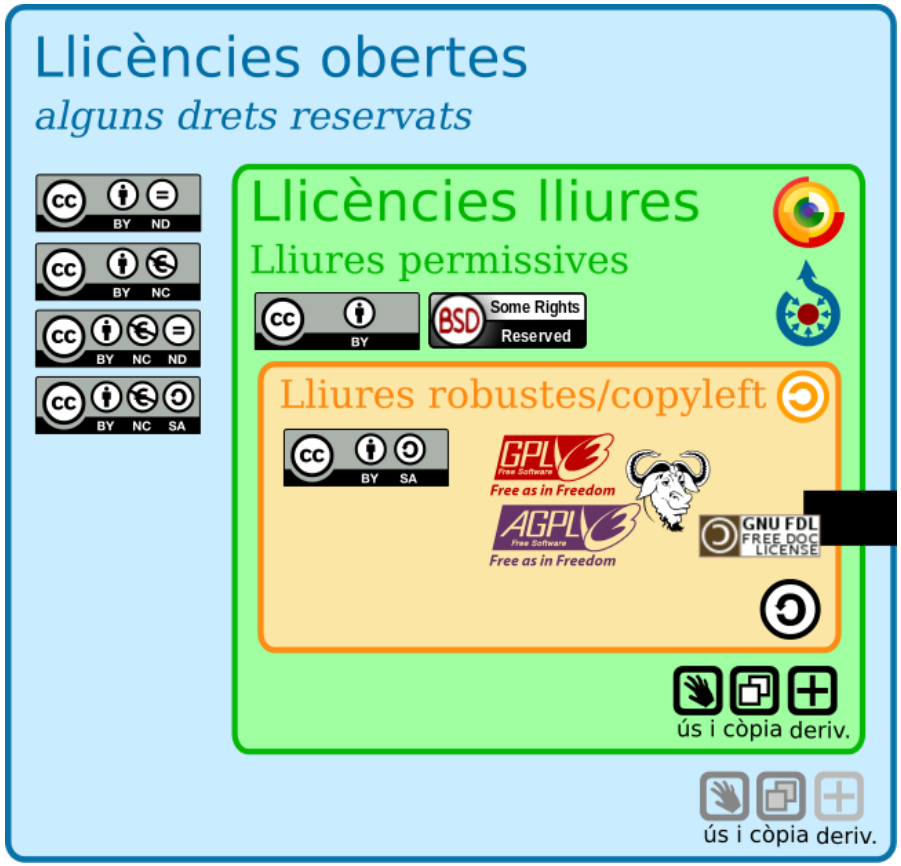
Drets d'explotació que exerceix l'autor o titular amb les llicències

- Dret al **reconeixement** - BY
- Dret a impedir les **obres derivades** - ND
- Dret a impedir l'ús **comercial** - NC
- Dret a obligar a **compartir igual** - SA

+ més informació

Imatge: Marko Txopitea "Txopi" CC0

Llicències: una classificació



- Les **llicències obertes** són les que obren alguns drets (i en reserven altres)
- Les **llicències lliures** són les llicències obertes que obren els drets que fan possible les 4 llibertats
- Les **llicències copyleft** (o robustes) són les llicències lliures que obliguen fer servir la mateixa llicència, mantenint les obres derivades lliures, forçant la reciprocitat

+ més informació

Imatge: Dvdgmz CC0

Llicències: BSD i GNU

- Les l**licències BSD** (de Berkeley Software Distribution) són llicències lliure **permissives** de sofware; permeten aplicar una llicència diferent (o fer privatiu) el sofware derivat.

- La **GPL** (de GNU Public License) és una llicència lliure **copyleft** de software que obliga a utilitzar la mateixa llicència en la distribució del software derivat

- La **AGPL** (de Affero GNU Public License) és una llicència lliure **copyleft** de software que obliga a utilitzar la mateixa llicència en el software derivat tant si es distribueix com si es presta un servei des de la web sense distribuir-lo

Llicència: CopyFair o CopyFarLeft

Peer Production Licence

- Llicència derivada de la Creative Commons No Comercial
- Creada per J.Magyar i D.mytri Kleiner, promoguda per P2P Foundation
- Limita l'ús comercial a organitzacions o col·lectius propietat dels treballadors

Telekommunist Manifesto
Peer Production Licence

El cas de pam-a-pam

Accés dades:
API prevista sense dades sensibles

Metodologia:
Formacions a voluntàries (xinxetes) que fan entrevistes.

Continguts:
Gràfics i escrits.
Llicència No Comercial
Descartades:
> P2P License
> CC BY SA

Frontend = programari lliure
Wordpress
Backoffice = desenvolupament propi

Llicència codi:
Llicència lliure Affero GPL
Obliga a compartir modificacions si fas un servei web.

Accés codi
Repositori GitHub per:
> Transparència
> Debug col·laboratiu
> Contribucions millores

Marca:
Entitat conjunta XES+Setem que registri la marca

El cas d’ensenya el cor

Dades:
Acord de confidencialitat per cedir-les.
Entitats decideixen si:
> agregar-les per informe
> fer-les públiques
API per accedir a les públiques agregades.

Mercatsocial.xes.cat

Accés codi
Repositori Git.
S’està refactoritzant.
Dependències de:
> Mòduls codi lliures
> Framework Jamgo que s’està alliberant

Llicència codi:
Llicència lliure Affero GPL
Obliga a compartir modificacions si fas un servei web.

Descartada:
> P2P License

Amenaça percebuda:
Fork consultoria privada en RSC per lucrar-se.

Oportunitat i fortalesa:
Les REAS estat espanyol estan adoptant-la.
La internacionalització està al full de ruta.

Treballem altres casos?

Dades:

Metodologies:

Continguts:

Codi lliure extern:

Llicència codi: **Accés codi**

Organització o projecte

Marca:

Imatges:Fasdewx - CC BY-SA 3.0 + Imatges The Noun Project CC BY 3.0: Creative Stall, Adrian Park + Rflor

Juguem amb la compatibilitat de les llicències?

Remix Game

Objectiu: guanya el primer jugador capaç de combinar quatre tipus de mitjans (text, imatge, àudio, vídeo) amb llicències compatibles.

Joc: Barrejar la baralla i donar set cartes a cada jugador. Col·loqueu les cartes restants al centre de la zona de joc. Quan sigui al teu torn, pregunta a un altre jugador per una carta específica per llicència i tipus de mitjà ("Tens una carta CC By Audio?"). Si l'altre jugador té la carta sol·licitada, ha de lliurar-la al jugador que li ha demanat, que pot demanar una altra carta al mateix o a qualsevol altre jugador. Si l'altre jugador no té la carta, respon "Busca-la!", I el primer jugador pren una carta de la pila restant (si n'hi ha). Això acaba al seu torn.
Guanyar el joc: qui aconsegueix combinar els quatre tipus de mitjans (text, imatge, àudio, vídeo) amb llicències compatibles, la persona afortunada ha de cridar "REMIX". bastant fort, i a continuació revelar el remix als altres jugadors. Els altres jugadors haurien de fer tot el possible per invalidar el remix per motius legals (és a dir, trobar problemes de compatibilitat de la llicència amb el remix).

remix game